

LES UNICOLORES DE L'OUVREUR (1)

Rappels :

- Un jeu est **unicolore** lorsqu'il possède 1 couleur de 6 cartes, sans autre couleur de 4 cartes (ou plus).
 - Avec une couleur de 6 cartes : deux distributions unicolores possibles : 6-3-3-1 et 6-3-2-2.
 - Avec une couleur de 7 cartes : trois distributions possibles : 7-2-2-2, 7-3-2-1, 7-3-3-0.
- ATTENTION : Si vous avez une couleur 5^{ème} seulement, votre jeu est (mathématiquement) :
 - Soit **régulier**¹ (5-3-3-2).
 - Soit **bicolore**, car il comporte alors forcément une autre couleur de 4+ cartes.

Principe : ne jamais perdre de vue la répartition de son jeu !

L'ouvreur possède un jeu unicolore : la redemande de l'ouvreur.

- Un principe général : il répète sa couleur².
- A quel niveau l'ouvreur répète-t-il sa couleur ? Cela défend uniquement de sa force :
 - Jusqu'à 16HL, répétition simple.
 - A partir de 17HL, répétition avec saut (jusqu'à 20HL). Ex. : 1♠-2♣-3♠.

Principe : L'ouvreur unicolore répète sa couleur sans saut jusqu'à 16HL, avec saut au-delà.

Après une ouverture d'1♥ et la réponse d'1♠ :

L'ouvreur répète sa couleur au palier de 2 (séquence 1♥ - 1♠ - 2♥) :

- Qu'indique cette séquence au répondant ? :
 - Obligatoirement 6 cartes (ou plus) à ♥, car sinon l'ouvreur, s'il avait 5 cartes à ♥ à l'ouverture, aurait soit un jeu régulier et parlerait à SA, soit une autre couleur 4^{ème}, et il la nommerait.
 - L'ouvreur n'a pas non plus le fit ♠ (4 cartes), car il fitterait, mais il peut posséder 3 cartes à ♠.
 - L'ouvreur possède 13 à 16 points HL (avec 17 et plus, il aurait fait un saut).
- Comment réagit le répondant ?
 - Comme d'habitude, il regarde s'il a un fit (ici 2 cartes à ♥ suffisent, connaissant 6 cartes en face) et il additionne ses points à ceux qu'il connaît chez l'ouvreur.

Principe : Après la séquence 1♥-1♠-2♥, qui promet 6 cartes, 2 cartes à ♥ suffisent pour fitter !

- Avec 2 cartes à ♥ : le répondant connaît donc le fit. Toujours le même refrain : il additionne !
 - Jusqu'à 10HLD (fitté, il compte en HLD !), pas de manche possible : pas.
 - Ex : Ouvreur ♠R8 ♥AR7652 ♦D104 ♣84, répondant ♠A762 ♥D8 ♦V653 ♣973 : pas.
 - De 13 à 16HLD, la manche doit être tentée : 4♥.
 - Ex : Ouvreur ♠943 ♥ADV964 ♦A8 ♣62, répondant ♠A862 ♥R5 ♦RDV4 ♣975 : 4♥.
 - Entre les deux, situation intermédiaire, PROPOSITION à 3♥, avec exactement 11 ou 12HLD.
- Avec 1 carte à ♥ : le répondant n'a pas de fit. Il envisage un contrat à SA : il additionne (encore) !
 - Jusqu'à 10HL (non fitté, il compte en HL !), manche peu probable : pas.
 - Remarque : avec l'absence de fit, il pourrait être tenté de dire 2SA pour l'indiquer.
 - MAIS, on garde 2SA pour faire une proposition de manche (avec 11-12HL). De plus :
 - 2SA est plus difficile à jouer que 2♥, et rate plus souvent.

Principe : en cas de misfit (1 seul ♥, voire pas de ♥ !), **PASSEZ** jusqu'à 10HL.

L'ouvreur répète sa couleur avec un saut (séquence 1♥ - 1♠ - 3♥) :

- Exactement les mêmes indications de l'ouvreur (6 cartes ou plus, pas de fit ♠), mais 17 à 19HL.
 - **ATTENTION** : Cette enchère indique un beau jeu, mais n'est pas FORCING.
- Le répondant, fort d'une indication précise, additionne (comme d'habitude, maintenant) :
 - Rappel : comme il a répondu à l'ouverture, il a au moins 5HL (voire 4 s'il a un As).
 - Avec 5 à 8HL(D), manche improbable : Passe, même avec 1 seul ♥, voire aucun...
 - Avec 9 à 13HL(D), manche à annoncer : 4♥ (ou 3SA avec une seule carte à ♥).

Principe : Même avec un saut, une répétition de couleur n'est pas forcing !

¹Remarque : un jeu 5332 peut dans certains cas (rares) être traité comme un jeu unicolore, faute de pouvoir faire autrement.

²On répète sa couleur aussi dans d'autres circonstances ; la répétition ne promet donc pas toujours 6 cartes (attendre la suite du cours...).